はじめに

ゲームの遊びかた

その他

1 安全に使用するために

ごあいさつ

このたびはニンテンドー3DS専用ソフト『ベースボール』をお買い上げいただき、誠にありがとうございます。ご使用になる前に、この「取扱説明書」をよくお読みいただき、正しい使用方法でご愛用ください。

⚠安全に使用するために

本ソフトをご使用になる前に、HOMEメニューの ⚠ を選び、「安全に使用するために」の内容をご確認ください。ここには、あなたの健康と安全のための大切な内容が書かれています。
また、ニンテンドー3DSの取扱説明書もあわせてお読みください。

本ソフトは、原作のゲーム内容(通信機能を除く)をニンテンドー3DS上で再現したものであり、動作・表現等に原作とは若干の違いがありえます。あらかじめご了承ください。

『ベースボール』
に関するお問い合わせ先

任天堂株式会社

ニンテンドー3DSのサービス全般、および各ソフトに関するお問い合わせ先につきましては、ニンテンドーeショップの「設定・その他」の「お問い合わせについて」をご覧ください。

※ゲームの攻略情報についてはお答えしておりません。

2 ゲーム紹介

『ベースボール』は、投げる・打つ・守る・走るなどの動作が実戦と同じようにできる野球ゲームです。
「ＵＳＡ　ＭＯＤＥ（アメリカ仕様）」と「ＪＰＮ　ＭＯＤＥ（日本仕様）」の２つのゲームモードがあります。各モードではタイプの異なる２つのチーム「Ｗ－ＢＥＡＲＳ（ホワイト・ベアーズ）」「Ｒ－ＥＡＧＬＥＳ（レッド・イーグルス）」からどちらかを選んで試合を行います。
(→１１～１５）

塁指定について

走塁や送球をするときは、✚で塁を指定します。対応する塁は右のとおりです。

攻撃時の操作方法

打者（バッター）の操作方法

移動	✚
スイング	Ⓐ
バント	Ⓐを短く押す
代打	START の後に✚で代打要員を選んでⒶ(TIME中)

走者（ランナー）の操作方法

進塁	✚塁指定＋Ⓑ（フィールド画面のとき）
盗塁	✚塁指定＋Ⓑ（ピッチング画面のとき）
帰塁	✚塁指定＋Ⓐ
ＴＩＭＥ	START

※走者は、めざす塁の手前まで来ると自動的にスライディングすることがあります。スライディングし始めた走者は帰塁できません。

守備時の操作方法

投手（ピッチャー）の操作方法

投球位置の移動	✚
投球位置の決定	Ⓐ
投球	Ⓐ（投球位置決定後）
球速を下げる	✚（投球前） ※ボタンを押すたびに球速が減速
球速を上げる	✚（投球前） ※ボタンを押すたびに球速が加速
変化球	✚（投球後） ※押した方向にボールが曲がる
けん制	Ⓑの後に✚塁指定＋Ⓐ
ＴＩＭＥ	START
投手交代	STARTの後に✚で交代要員を選んでⒶ(ＴＩＭＥ中)

野手の操作方法

移動	✜
送球	✜塁指定＋Ⓐ
捕球	✜でボール位置まで移動
指定した塁へボールを持って走る（内野手のみ）	✜塁指定＋Ⓑ（捕球後） ※走っているときに送球も可能

※誰かが捕球すると、送球するまでほかの選手を操作できません。
※フィールド画面上の内野手は自動的にベースカバーに入ります。ベースカバーに入った内野手は操作できませんが、ボールを持っている内野手は操作できます。
※ボールを持った野手と走者が重なると、タッチアウトになります。

野手の特徴について

外野手・内野手には以下のような特徴があります。

内野手	遠投が苦手だが、送球のスピードが速い。
外野手	遠投が得意だが、送球のスピードが遅い。

その他の操作方法

項目の選択	✚／SELECT
決定	Ⓐ／START

●スリープモード

バッテリーの消費を抑えてゲームを一時中断できます。ゲーム中に3DS本体を閉じるとスリープモードになり、開くと続きから再開します。

4 ゲームの始めかた

ゲームを起動するとタイトル画面が表示されます。Ⓐを押すとゲームモード選択画面に進みます。

※「２ ＰＬＡＹＥＲ」は遊べません。

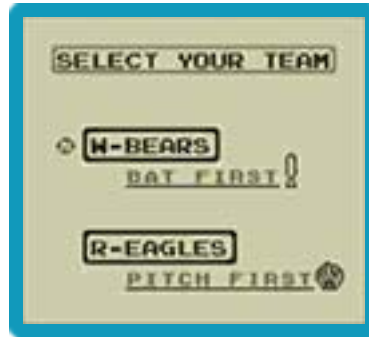
ゲームモード選択画面

ゲームモードを設定します。✥で「ＵＳＡ ＭＯＤＥ（アメリカ仕様）」か「ＪＰＮ ＭＯＤＥ（日本仕様）」を選びます。

✥でＢＧＭ（音楽）のＯＮ／ＯＦＦを設定し、Ⓐで決定すると、チーム選択画面に進みます。

※ゲームモードによってピッチング画面（→７）の一部の表示が異なります。

チーム選択画面

試合で操作するチームを「W－BEARS」「R－EAGLES」から選びます。続いて、先発投手選択画面に進みます。
なお、どちらのモードでも「W－BEARS」が先攻（BAT FIRST）、「R－EAGLES」が後攻（PITCH FIRST）になります。

先発投手選択画面

選手ラインナップの中から先発投手を選びます。プレイヤーが投手を選ぶと、コンピュータ（相手チーム）の先発投手が決まります。
お互いの投手が決まると、試合開始です。

5 ゲームの終わりかた

プレイ中に HOME を押すと、ゲームが中断され、下画面にHOMEメニューが表示されます。「おわる」をタッチすると、ゲームの進行状況をセーブして終了します。これをVC中断機能といいます。詳しくは、（→６）をご覧ください。

6 VCで使える機能

VC（バーチャルコンソール）のソフトでのみ、使える機能があります。

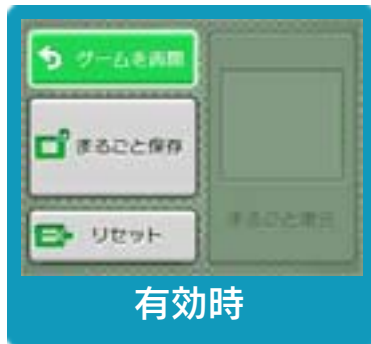
VC中断機能

HOMEでゲームを中断し、ゲームの状況を保存する機能です。
ゲーム中に HOME を押すと、下画面にHOMEメニューが表示されます。その際、ゲームは中断され、そのときのゲームの状況が自動的に保存されます。
この機能を使うと、ゲームの途中で他のソフトを立ち上げたり、本体の電源をOFFにしても、次回ゲームを起動すると、中断されたところから再開できます。
※再開すると、保存されていたゲームの状況は消えます。

VCメニュー

ゲーム中に下画面をタッチ(もしくはⓍ長押し)すると表示されるメニューです。VCメニューが表示されている間は、ゲームが一時中断されます。
「まるごとバックアップ機能」を有効にするか無効にするかでメニュー内容が変わります。

有効時

無効時

※「まるごとバックアップ機能」について詳しくは以下をご覧ください。

まるごとバックアップ機能

ゲームの内容を、好きなタイミングでバックアップ（コピーして保存しておくこと）できる機能です。
バックアップしたデータは上書きされるまで消えることはありません。
バックアップしたデータをよみこむと、何度でも同じところからゲームを再開することができます。

まるごとバックアップ機能の有効無効を切り替える

初回起動時は有効になっています。
VCメニュー表示中にⓇ＋ START ＋Ⓧを同時に押すと、機能の有効、無効を切り替えることができます。

まるごとバックアップ機能が有効の時

ゲームを再開	ゲームを再開します。
まるごと保存	ゲーム状況をバックアップします。
リセット	タイトル画面に戻ります。
まるごと復元	まるごと保存でバックアップしたデータをよみこみます。 ※データがある場合のみ表示されます。

●ゲームの内容をバックアップする

バックアップしたいところで下画面をタッチし、「まるごと保存」をタッチします。コピーする際のゲーム状況が上画面に表示されていますので、バックアップする場合は「はい」を選んでください。

●バックアップしたデータをよみこむ

バックアップした状況からゲームを再開する場合は、「まるごと復元」をタッチします。

※まるごとバックアップ機能でコピーできるデータは１つです。すでにデータがある場合は、上書きされますのでご注意ください。

まるごとバックアップ機能が無効の時

ゲームを再開したいときは「ゲームを再開」をタッチ、タイトル画面に戻りたいときは「リセット」をタッチしてください。
※まるごとバックアップ機能で、すでにバックアップしたデータは、無効にしても保存されています。

おまけ

ソフトが発売された当時のゲームボーイの雰囲気で遊ぶことができます。

ゲームボーイの画素数にする

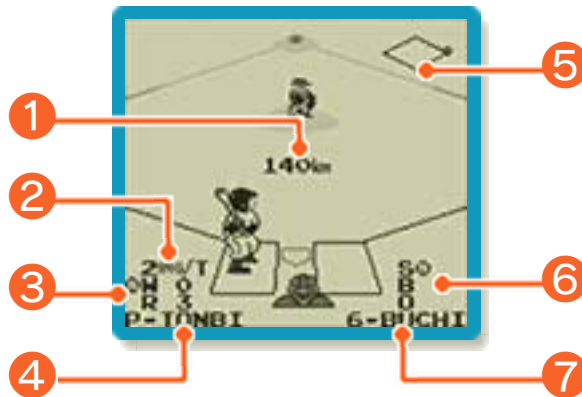
HOMEメニューで本ソフトのアイコンをタッチするとき、START または SELECT を押しながらゲームを起動します。
元の画素数に戻す場合は、何も押さない状態でゲームを起動してください。

ゲームボーイ風の画面色にする

ゲームを遊んでいるときにⓁ+Ⓡを同時に押しながらⓎで切り替えます。

7 画面の見かた

試合画面は大きく分けて、投球や打撃を行うピッチング画面と、守備や走塁などを行うフィールド画面の2つで構成されています。

ピッチング画面(JPN MODE)

① 球速表示

球の速さが時速（km）で表示されます。USA　MODEでは単位が「Mi（MILE）」で表示されます。
※ストライクやボールのときのみ表示されます。

② イニングと表・裏

現在のイニング（ING）数です。
「T」は表、「B」は裏を表します。

③ スコア

両チームの得点です。◎は現在の攻撃側のチームを表します。

④ 投手名

投手の名前です。

⑤ 走者表示

現在、塁に出ている走者が表示されます。

⑥ ボールカウント

現在のボールカウントです。「S」はストライク、「B」はボール、「O」はアウトを表します。USA　MODEでは「BSO」の順に表示されます。

⑦ 打者名

打者の名前と打順です。

フィールド画面

打者が球を打ったり、投手がけん制をしたときなどに、フィールド画面が表示されます。

ボール

上空にあるほど大きく表示され、地面に近づくほど小さくなります。

走者

走者表示

ＴＩＭＥについて

ピッチング画面で投手が投球位置を決める前にSTARTを押すと、試合を一時中断できます（ＴＩＭＥ）。もう一度STARTを押すと、選手ラインナップが表示され、代打や投手交代をすることができます。
選手を交代する場合は、選手を選んでⒶで決定します。選手を交代しない場合はSTARTを押すと、試合を再開します。

8 プレイのコツ

守備操作について

内野手・外野手ともに自動でボールを追いかけるオート守備になっていますが、プレイヤーが✚で操作することもできます。
プレイヤーが自分で操作することで、オートでは捕れないボールも捕れることがあります。

送りバントやスクイズを狙う

バントや盗塁を組み合わせると、送りバントやスクイズが狙えます。
なお、バントの成功率は選手によって異なります。(→１１～１５)

9 『ベースボール』の特別ルール

盗塁

盗塁操作は、投手が投球モーションに入らないと行えません。また、四死球を受けたときに盗塁しても無効となり、元の塁に戻されます。

コールドゲームと延長戦

得点差が１０点以上になると次のイニングへは進まず、コールドゲームで試合が終了します。延長戦は１０イニングまでです。それでも同点の場合は引き分けとなります。

10 試合終了

試合が終了すると試合結果が表示されます。START を押すとタイトル画面に戻ります。基本的に９イニングが終わると試合終了です。延長戦やコールドゲームになった場合は試合が終わるイニングが異なります。（→９）

11 選手名鑑（1）

各ゲームモードの選手の特徴

「JPN　MODE」と「USA　MODE」では両チームの選手に以下のような特徴があります。

JPN MODE	投手は球速が遅い。スタミナも少ないが、変化球が曲がりやすい。右打席の選手が多い。
USA MODE	投手は球速が速い。スタミナは多いが、変化球が曲がりにくい。左打席の選手が多い。

選手データ

各ゲームモード別に、「W－BEARS」と「R－EAGLES」の選手データを紹介します。

打者データの見かた

名前	打者の名前です。左の番号は打順を表し、番号のない選手は代打要員です。
ＡＶＥ	打者の打率です。左から順に「割、分、厘」です。
打席	打席に立つ位置です。
打撃	ヒットの出やすさを表します。Ａ～Ｅまであり、Ａに近いほど、ヒットが出やすくなります。
器用さ	バントの成功率を表します。Ａ～Ｃまであり、Ａに近いほど、バントが成功しやすくなります。

投手データの見かた

名前	投手の名前です。
タイプ	利き腕と投球フォームです。「オーバー」は「オーバースロー」、「アンダー」は「アンダースロー」を表します。
スタミナ	選手の体力です。Ａ～Ｃまであり、Ａに近いほど、体力があります。
球速	球の速さです。Ａ～Ｃまであり、Ａに近いほど速い球が投げられます。
変化	変化球の切れ味です。Ａ～Ｃまであり、Ａに近いほど変化球がよく曲がります。

投手の打者データについて

すべての投手の打者データは、「ＡＶＥ：.１５０」「打撃：Ｅ」「器用さ：Ａ」です。打撃時は利き腕と同じ打席に立ちます。

12 選手名鑑（2）

JPN MODE：W－BEARS

ダイナマイト打線爆発！上位打線はスター選手目白押し。

打者データ

名前	AVE	打席	打撃	器用さ
①WAKA	.301	左	B	A
②MICHI	.278	右	D	A
③WAN	.333	左	A	C
④CHO	.341	右	A	C
⑤KOHJI	.326	右	B	C
⑥BUCHI	.291	右	C	C
⑦ISAO	.270	左	D	B
⑧YOSHI	.248	右	E	B
代打 KAKE	.292	左	C	C
代打 MORIO	.280	右	C	B
代打 DAI	.266	右	D	A

投手データ

名前	タイプ	スタミナ	球速	変化
IGAWA	右オーバー	B	C	B
MURA	右アンダー	A	C	A
KANE	左オーバー	C	B	B
NATSU	左アンダー	A	C	A

13 選手名鑑（3）

ＪＰＮ ＭＯＤＥ:Ｒ－ＥＡＧＬＥＳ

剛腕ＩＮＡＨＯとそれを支えるいぶし銀の打線！

打者データ

名前	ＡＶＥ	打席	打撃	器用さ
①ＦＵＫＵ	.２９５	左	Ｂ	Ｂ
②ＪＩＲＯＨ	.２８６	右	Ｃ	Ａ
③ＨＡＲＩＯ	.３２３	左	Ｂ	Ｃ
④ＦＵＴＯ	.３５８	右	Ａ	Ｃ
⑤ＫＡＤＯ	.３０１	左	Ｂ	Ｃ
⑥ＯＣＨＩ	.２８２	右	Ｃ	Ｂ
⑦ＮＯＭＵ	.２６４	右	Ｄ	Ｂ
⑧ＴＯＹＯ	.２４７	右	Ｅ	Ｂ
代打ＨＩＤＥ	.２９０	左	Ｃ	Ｃ
代打ＥＲＩＴＯ	.２８５	右	Ｃ	Ｂ
代打ＩＲＯＳＥ	.２７１	左	Ｄ	Ａ

投手データ

名前	タイプ	スタミナ	球速	変化
ＴＯＮＢＩ	右オーバー	Ｂ	Ｃ	Ｂ
ＹＡＭＡ	右アンダー	Ｂ	Ｃ	Ａ
ＫＥＳＨＩ	左オーバー	Ａ	Ｃ	Ｂ
ＩＮＡＨＯ	左アンダー	Ｃ	Ｂ	Ａ

USA MODE：W－BEARS

強力クリーンアップとエースMARＩOの
攻撃型チーム！

打者データ

名前	AVE	打席	打撃	器用さ
①MＩKE	.301	左	B	A
②TOM	.278	右	D	A
③JＩM	.333	右	A	C
④JOHN	.341	右	A	C
⑤BOB	.326	左	B	C
⑥RＩCK	.291	右	C	C
⑦DAVＩD	.270	右	D	B
⑧EDDＩE	.248	右	E	B
代打 JACK	.292	右	C	C
代打 ALAN	.280	左	C	B
代打 FRED	.266	左	D	A

投手データ

名前	タイプ	スタミナ	球速	変化
ＭＡＲＩＯ	右オーバー	Ａ	Ｂ	Ｃ
ＰＡＵＬ	右アンダー	Ｂ	Ｂ	Ｂ
ＥＲＩＣ	左オーバー	Ｂ	Ａ	Ｃ
ＪＩＭＭＹ	左アンダー	Ａ	Ｂ	Ｂ

15 選手名鑑（5）

USA MODE:R－EAGLES

左打者中心の打撃陣、速球左腕RANDYを持つ個性派チーム。

打者データ

名前	AVE	打席	打撃	器用さ
①JOE	.295	左	B	B
②LOUIS	.286	右	C	A
③TEDDY	.323	左	B	C
④STEVE	.358	左	A	C
⑤PETER	.301	左	B	C
⑥SCOTT	.282	右	C	B
⑦BRIAN	.264	左	D	B
⑧JEFF	.247	右	E	B
代打 DUKE	.290	右	C	C
代打 JASON	.285	左	C	B
代打 MAC	.271	左	D	A

投手データ

名前	タイプ	スタミナ	球速	変化
LUIGI	右オーバー	B	A	C
PHIL	右アンダー	B	B	B
RANDY	左オーバー	A	B	C
SAM	左アンダー	A	B	B